Rok II. Kraków. Maj. 1914 r. Nr. 11.



Szachista Polski

Miesięcznik poświęcony sprawom szachowym.



Redaktor i Wydawca A. Żuk-Skarszewski.
Redaktor działu zadaniowego — — A. Wagner.

Redakcya i Administracya w Krakowie, Batorego 22.

Prenumerata roczna wynosi:

W Austryi:	W ces. Rosyjskiem:	W Niemczech:
koron 5.	rubli 2·50.	marek 5.

Cena pojedynczego numeru 60 halerzy.

NAJSTARSZA POLSKA KSIĄŻKA SZACHOWA*).

Dzięki jednemu z naszych czytelników — p. S. Borysowiczowi w Grodźcu dostaliśmy do rąk książkę, którą musimy uważać za najdawniejszą książkę polską szachową. Tytuł brzmi: Strategika szachowa, czyli praktyczny sposób doskonalenia się w grze szachów przez K. Krupskiego. Egzemplarz, który mamy przed oczyma jest z pierwszego wydania z r. 1835.

Dziełko to wręcz niepodobne do podręczników zagranicznych owego czasu, które zasadzały się na podawaniu mniejszej lub większej liczby waryantów różnych rozpocząć gry. Autor na wstępie powiada, że z tego właśnie powodu pisze rzecz oryginalną.

Łatwiej by było poprostu przetłomaczyć coś z obcego języka, ale właśnie ten sposób podawania waryantów uważa za niestosowny — zro-

*) Książka ta wyszła w 1835 r. w adonamencie. Ciekawy jest ten szczegół, że miała zamawiających 215, których nazwiska są podane — t. zn. więcej — niż w 80 lat potem ma odbiorców »Szachista Polski« po 2 latach istnienia.

zumiały jedynie dla już wprawnych graczy — a odstraszający początkujących. Ogranicza się więc na rozumowem tłomaczeniu zasad gry i właściwości figur, które objaśnia przykładowo — podając prawidła, wskazujące, jak trzeba niemi kierować, by przeciwnego króla, jeśli jest sam, doprowadzić do pozycyi matowej.

Od tego czasu minęło 80 lat w których mnóstwo podręczników szachowych ukazało się w różnych językach, ale od systemu waryantów dopiero w ostatnich czasach zaczynają autorowie odstępować na rzecz rozumowanych prawideł.

K. Krupski więc zrozumiał pedagogikę szachową całe ośmdziesiąt lat wcześniej niż autorowie zagraniczni. Gdyby jego dziełko znane było w obcych językach — byłaby pewnie teorya szachowa, propagowana przystępnym sposobem, znacznie bardziej się rozszerzyła — a może: postępy robiła większe.

U nas jednak taka nowa genialna myśl niezdoła znaleść ocenienia. My jej niezrozumimy, a zagranica o niej niewie. Ile takich błysków genialności marnie u nas ginie, mimo nieoszacowanej wartości!

Ale koroną książki p. Krupskiego — to określenie prawideł mata skoczkiem i giermkiem. I co do tego — okazało się, że 80 lat niewystarczyło, by ktoś inny zdobył się na takie jasne a proste określenie. Ten mat uchodzący za najtrudniejszy — którego doprowadzenie dziesiątków ruchów wymaga — określany w podręcznikach jedynie sposobem szematycznym waryantów — a z którym nawet bardzo wytrawni szachiści niezawsze sobie umią dać radę, ujął autor w parę prostych prawideł tak jasnych, że po ich zrozumieniu dwunastoletnie dziecko z łatwością go przeprowadzić potrafi.

Ustęp ten przytaczamy w streszczeniu, zmieniając jeno sposób oznaczania pól oraz modernizując niektóre wyrażenia.

Pozwalamy sobie też wyrazić p. Borysowiczowi serdeczną podziękę za zapoznanie nas z tem pierwszem — zarazem doskonałem polskiem dziełkiem szachowem.

MAT SKOCZKIEM I GIERMKIEM

systemem K. Krupskiego.

Figurami temi można zamatować gołego króla jedynie w rogu szachownicy tej barwy, po której chodzi giermek będący do rozporządzenia. Toteż król ścigany zwykł chronić się do narożnika przeciwnego. Trudność więc najważniejsza polega na przeprowadzeniu nieprzyjaciela z niewłaściwego — do właściwego rogu.

Najpierw trzeba zapędzić go do któregokolwiek rogu (o tem na końcu) a jeśli wejdzie do niewłaściwego, stanąć królem w skośnej opozycyi na c3, c6, f3 albo f6 i tu tak długo pozostać, aż giermek i skoczek zajmą właściwe stanowisko. Giermek zaś zawsze zdoła przeszkodzić ucieczce króla nim skoczek przyszedł, gdzie należy. N. p. w pozycyi:



Trzeba najpierw przeszkodzić ucieczce króla. Gh3—d7, Ka3—a2. Teraz trzeba zbliżyć skoczka, by zaszachować mógł sam róg a1. Więc 2. Sg7—e6, K gdziekolwiek n. p. na b1 3. Se6—d4, Kb1—a1. Teraz już właściwa pozycya figur osiągnięta.



Ponieważ giermek szachuje jedno z pól prostopadłej a, będziemy króla pędzić do rogu h1 (gdyby giermek szachował jedno z pól poziomej 1-szej pędziłoby się króla do rogu a8). Giermek bowiem ma zadanie pilnować ucieczki króla w tył, podczas gdy skoczek pilnuje ucieczki naprzód. Giermek ma drogę ucieczki odcinać bez szachowania. Zaszachować może tylko w pewnym jedynym wypadku. Giermek porusza się tylko wtedy, gdy skoczek stoi na drugiej linii.

Skoczek skacze, prowadząc króla wyłącznie po polach drugiej i czwartej linii od tej po której się króla przeprowadza. Na drugiej zaś linii staje jedynie na polach tejsamej barwy co giermek. Jego droga jest niezmiennie c2, d4, e2, f4, g2, idzie tylko oto, by ją wykonał we właściwej chwili. Znaleść ją łatwo, jeśli się zważy 1-o, że skoczek nigdy nie robi posunięcia próżnego, to rola giermka, którą wykonuje wtedy, gdy oba króle przegrodzone skoczkiem stają na jednej prostopadłej (zysk tempa). Więc albo szachuje króla pędząc go, albo też odcina mu pola, gdy się chce wymknąć, 2-o, rusza się tylko w chwili, kiedy jego król stanie nad nim lub pod nim. Król posuwa się po trzeciej równoległej i stara się zająć względem tamtego króla pozycyę skoczka. Skoczek postępuje naprzód, a król za nim — nigdy przed nim.

Pędzenie rozpoczyna się skoczkiem, który szachuje róg niewłaściwy i na nim króla, jeśli ten tam jeszcze stoi.

4. S d4—c2+	K a1—b1
5. G d7—e6	K b1—c1
6. G e6—a2	

Wciąż odcina tyły.

	K c1—d1
7. S c2—d4	K d1—c1

Albo Ke1 **A.**

8. S d4—e2+	K c1—d1
9. K c3—d3	K d1—e1
10. K d3—e3	K e1—d1
11. G a2—b3+	

W tej jeno pozycyi szachuje giermek. Może się ona raz jeszcze powtórzyć o dwa pola dalej.

	K d1—e1
12. G b3—c2	

Zyskuje — czy też traci tempo.

	K e1—f1
13. S e2—f4	K f1—e1
14. S f4—g3+	K e1—f1
15. K e3—f3	K f1—g1
16. K f3—g3	K g1—f1
17. G c2—d3+	K f1—g1



W tej pozycyi można mata dać skoczkiem albo giermkiem. Jeśli skoczkiem, to

18. S g2—e1 K g1—h1
19. G d3—f1 K h1—g1
20. G f1—h3 K g1—h1
21. G h3—g2+ K h1—g1
22. S e1—f3‡

Albo gońcem.

18. S g2—f4 K g1—h1
19. G d3—c4 K h1—g1
20. S f4—h3+ K g1—h1
21. G c4—d5‡

A.

7... K d1—e1
8. K c3—d3 K e1—f2
9. S d4—e2

Skoczek przepisanej drogi nigdy nie zmienia.

K f2—f3

10. G a2—e6

W tym wypadku giermek musi przyjść na chwilę z pomocą i króla nie puścić naprzód.

K f3—f2

Albo g2 **B.**

11. G e6—d5 K f2—e1
12. K d3—e3 K e1—d1
13. G d5—b3+ K d1—e1
14. G b3—c2 K e1—f1
15. S e2—f4 K f1—g1
16. K e3—f3 K g1—f1

Albo h1 **C.**

17. S f4—g2 K f1—g1
18. K f3—g3 i t. d.

B.

10... K f2—g2
11. K d3—e3 K g2—h1

Jeśli Kf1 to jak wyżej.

12. K e3—f2 K h1—h2
13. S e2—f4 K h2—h1
14. S f4—g2 K h1—h2

Tasama pozycya co w ostatnim diagramie, tylko poziomo, a nie pionowo. Skoczek musi zawsze odbyć całą drogę.

C.

16... K g1—h1
17. K f3—g3 K h1—g1
18. G c2—d3 K g1—h1
19. G d3—e2 K h1—g1
20. S f4—h3+ K g1—h1
21. G e2—f3‡

Króla stojącego w środku szachownicy sprowadza się na którykolwiek brzeg tymsamym systemem — trzeba tylko dobrze oswoić się z zasadniczemi prawidłami, która figura jakie ma spełniać zadanie i w jakiej chwili ją ruszyć należy.

---

283. Czwórka hiszpańska

grana w Klubie krakowskim podczas pobytu mistrza Flamberga.

Flamberg, Król.	Dominik, Hauke, Irzykowski.
1. e2—e4	e7—e5
2. S g1—f3	S b8—c6
3. S b1—c3	S g8—f6
4. G f1—b5	G f8—b4

Rubinstein grał w tej pozycyi przeciw Spielmanowi w San Sebastian 1912 i przeciw Bernsteinowi w Wilnie 1912 4. Sd4 5. Gc4, Gc5 6. S×e5, De7 7. Sf3, d5 8. S×d4, dc! i Spielmann popadł w złą pozycyę. Bernstein zaś zagrał 8. Gc4×d5, Gg4!! 9. d3, c6 10. Gb3, Sd7 11. Gg5, Dd6? i partya skończyła się remis. W 11. posunięciu mógł jednak Rubinstein zyskać przewagę przez ... 11. S×f3+ 12. gf, D×G 13. fg, Se5 14. De2, Df4! 15. h3, h5! i t. d.

5. G b5×c6

Trudno jesst polecić białym w tej pozycyi wymianę na c6. Toteż na turniejach jest to niepraktykowane. Wymieniają natomiast czasem po obustronnem zaroszowaniu. a więc 5. o—o, o—o 6. G×S, dc 7. d3, Gg4 8. h3, Gh5 9. g4, S×g4! 10. hg, G×g4 (Capablanca-Chajes) lub też 5. o—o, o—o 6. G×S, bc 7. S×e5, De8! 8. Sg4 (Alechin-Vidmar Karlsbad 1911). Najlepszy jest zaś zwykły sposób gry 5. o—o, o—o 6. d3, d6 7. Gg5.

		d7×c6
6.	d2—d3	D d8—e7

Bronić piona przez 6... Gd6 jest źle z powodu 7. d4, Gb4 8. o—o, G×S 9. bc, S×e4 10. S×e5, S×c3? 11. Df3 i wygrywa.

7.	o—o	G c8—g4
8.	S c3—e2	G g4×f3

To rozerwanie skrzydła królewskiego białym nic nie szkodzi, owszem nawet wzmacnia centrum i pozwala ewentualnie w końcówce na zrobienie sobie wolnego piona e4 przez forsowanie pionów f3 i f2; czarne jednak bić muszą, gdyż po 8... o—o 9. Sg3, Wad8 10. h3, G×S 11. D×G białe otrzymują przeważającą grę. Można wziąć pod uwagę także 8... Sh5 jednak po 9. Sf3—e1, Gg4×e2 10. D×G białe przez c3 wraz z ewentualnem d4 lub f4 znów otrzymują lepszą grę.

9.	g2×f3	S f6—h5
10.	G c1—e3	

Zdaje się, że lepiej było 10. f4, ef 11. G×f4, S×G 12. S×S z następstwem Sg2 i f4.

		f7—f5

Śmiałe posunięcie lecz niekoniecznie dobre. Lepiej było 10... o—o.

11. S e2—g3!

Bardzo dobre posunięcie, które wykazuje słabość 10... f5. Na 11. ef czarne odpowiedziałyby 11... o—o 12. c3, Gd6 13. Db3+, Kh8 14. D×b7, Wab8 15. D×a7, W×b2 i Czarne mają doskonały atak.

		S h5×g3

Po 11... f4 12. S×S, Dg5+ 13. Sg3!, fe 14. fe, D×e3+ 15. Kh1, o—o—o 16. Sf5 białe mają prawie, że wygraną partyę.

12.	f2×g3	f5—f4
13.	g3×f4	G b4—c5
14.	D d1—d2	e5×f4
15.	G e3×c5	D e7×c5+
16.	W f1—f2	g7—g5
17.	d3—d4	D c5—d6

Prowokuje 18. e5?

18.	K g1—h1	o—o—o
19.	c2—c3	h7—h5

Czarnym nie pozostaje nic innego, jak atakować skrzydło królewskie lub przynajmniej udać atak i zająwszy w ten sposób przeciwnika rzucić się następnie na skrzydło damy.

20.	W a1—g1	W h8—g8
21.	W f2—g2	D d6—f6

Znów prowokacya do e4—e5, która się tym razem udaje. Czarne grożą podwojeniem wież na linii g i forsowaniem piona g5.

22. e4—e5?

Tem posunięciem wymuszają białe wymianę dam w błędnem mniemaniu, że mają końcówkę lepszą. Lepiej było 22. Dc2, Wdf8! 23. e5, De7 24. h3. Zupełnie złą natomiast była próba zdobycia piona g5 np.: 22. Df2, Wg6 23. h4?, g4 24. fg, f3 25. Wg3, D×h4+ 26. Dh2, D×D+ 27. K×D, hg 28. W×g4, Wh8+ 29. Kg3, W×W+ 30. K×W, Wg8+ i wygrywa.

		D f6—f5

W posunięciu tem jest zawarta poważna groźba g5—g4, przeciwko której niema innej rady jak:

23.	D d2—c2	D f5×c2
24.	W g2×c2	W g8—g6

Złem byłoby 24... g4 z powodu Wcg2.

25.	W c2—g2	W d8—g8
26.	h2—h3	K c8—d7
27.	W g1—e1	K d7—e6

Czarny król gra ważną rolę, podczas gdy biały jest zupełnie unieruchomiony.

Czarne grożą przez c6—c5 rozbiciem, a co zatem idzie i zdobyciem białych pionów środkowych, poczem biała partya stałaby się beznadziejną.

28. K h1—g1 K e6—f5 !

To i następne posunięcie zapewniają czarnym lepszą grę. Król broni piona g i uruchamia przez to obydwie czarne wieże. Wieża biała nie może narazie opuścić linii g z powodu g5—g4, król zaś biały musi koniecznie spieszyć na pomoc zagrożonym pionom damy, lecz odcina znów wieżę g2 przez co posunięcie 29. czarnych staje się tem silniejszem.

29. K g1—f2 c6—c5 !

W sam czas! Białe nie mają czasu do podwojenia swych wież w celu obrony wiszących pionów.

30. W g2—g1

W razie 30. d5 czarne izolują nasamprzód przez 30... Wa6 31. a3, c4; oba białe piony, a później je zdobywają! gdyby zaś 30. dc to poprostu 30... We6.

	c5×d4
31. c3×d4	W g8—d8
32. e5—e6	

32. Wd1 jest złem z powodu c5, zaś na 32. We4 nastąpi 32... c5 33. dc, Wd2+ i wygrywa z powodu, że piony b2 i a2, lub też piony e5 i c5 paść muszą.

	W g6×e6
33. W e1×e6	K f5×e6
34. W g1×g5	W d8—d5 !
35. W g5—g7	W d5×d4
36. K f2—e2	K e6—d6

Ładna kombinacya; czarne oddają pozornie piona, wydaje się bowiem, że pion h lub f paść musi. — Zobaczymy!

37. W g7—h7 W d4—d5
38. W h7—f7 W d5—g5 !

Partya jest już rozstrzygnięta na 39. Kf2 nastąpi 39... Wc5.

39. K e2—d3	W g5—g3
40. W f7×f4	W g3×h3
41. a2—a4	W h3—h2
42. b2—b4	h5—h4
43. K d3—e3	h4—h3
44. W f4—h4	W h2—b2
45. b4—b5	h3—h2
46. f3—f4	W b2—a2
47. W h4—h5	W a2—a3+
48. K e3—e4	W a3×a4+
49. K e4—f5	W a4—b4

Wprawdzie i to posunięcie wystarcza do wygranej najprościej jednak było 49... Wa2 50. Kf6, Wf2 51. f5, c5 52. bc, bc 53. Kg6, c5 54. f6, Ke6 55. f7, Wg2+ i wygrywa. Panowie konsultanci zanadto jednak pewni byli wygranej, robili ostatnie posunięcia w tempie partyj błyskawicznych, oczekując lada chwila poddania się przeciwników i w tem oczekiwaniu popełnili, jak się to później okaże gruby błąd, który im wydarł z rąk, zasłużone, a tak mozolnie zdobywane przez nich zwycięstwo.

50. W h5×h2 W b4×b5+
51. K f5—g6 c7—c5 ? ?

Decydujący błąd! P. Flamberg przyznał się, że na 51... Wb1 byłby się poddał, także 51... a5 zdaje się wygrywało.

52. f4—f5	W b5—b6
53. f5—f6	K d6—d5
54. K g3—g2	W b3×f3
55. K g2×f3	c5—c4
56. W h2—h5+	K d5—d4
57. W h5—h4+	K d4—d3
58. K f6—e5	c4—c3
59. W h4—d4+	K d3—c2
60. W d4—b4	b7—b6
61. W e5—e4	K c2—d2
62. W b4—d4	K d2—e2

Nierozegrana.

Objaśniał J. Dominik.

284. Hiszpańska.

grana na turnieju krakowskim podczas pobytu mistrza Flamberga.

Dominik.	Hauke.
1. e2—e4	e7—e5
2. S g1—f3	S b8—c6
3. G f1—b5	a7—a6

4. G b5—a4 S g8—f6
5. o—o S f6×e4
6. d2—d4 b7—b5
7. G a4—b3 d7—d5
8. d4×e5 G c8—e6
9. c2—c3 G f8—e7
10. W f1—e1 S e4—c5
11. G b3—c2 G e6—g4
12. S b1—d2 o—o

Lepiej jest w tem miejscu zamiast roszady grać 12... Gh5 na co białe odpowiadają 13. Sb3 lub też 13. Sf1 z dobrą grą. Po posunięciu w tekście białe otrzymują silny atak. Cały ten waryant zanalizował skrzętnie J. Malkin i nazwał go »waryantem petersburskim«.

13. S d2—b3 S c5—e6

W razie 13... S×b3 nastąpi 14. G×S, Ge6 15. Dd2!, Dd7 16. Df4, f6 17. Dg3, Wf7 18 ef, W×f6 19. Gg5, Wg6 20. Wad1, Wd8 21. Dh4, G×G 22. S×G, Wh6 23. D×h6!!, gh 24. S×e6, We8 25. W×d5 i wygrywa.

14. D d1—d3 g7—g6
15. G c1—h6 W f8—e8
16. S f3—d4!

Posunięcie J. Malkina silniejsze prawdopodobnie niż Janowskiego 16. Wad1, Gf8 17. G×G, Gf5 18. Dd2, G×c2 19. D×G, W×G 20. Dd2, Se7 21. Sfd4, Dc8 22. De3, c6 23. Wd3, Kg7 24. S×e6+, fe 25. Sc5, Sf5 26. Dg5, Wa7 27. Wf3, Waf7 28. h4, h6 29. Dg4, Kh7 30. Dh3, a5, 31. g4, Sg7 32. Wee3, Dc7 33. W×f7 D×W 34. Sd3, h5 35. f3?, Da7 36. Kf2, hg 37. D×g4, Sf5 czarne się poddały partya (**285**) Janowski - Lasker. Paryż, 1912 r.

S c6×d4
17. S b3×d4 S e6×d4
18. D d3×d4 G g4—e6
19. D d4—f4 f7—f6

Dr Tarrasch upierał się przez pewien czas, że 19... c5 zapewnia czarnym dobrą grę, dopóki go nie przekonały analizy Malkina np.: 19... c5 20. We3!, Db6 21. h4, Wad8 22. h5, Kh8 23. Gg5!, G×G 24. D×G, Gc8 25. e6! i wygrywa.

20. a2—a4 f6×e5
21. D f4×e5 G e7—f6
22. D e5—g3

Białe dlatego nie wymieniały w 20. posunięciu na f6, aby teraz zamiast na f4 stać na g3, a to z dwóch powodów, raz, ażeby ewentualnie mieć dostatecznie bronionego piona c3, który po b5—b4 byłby dwa razy atakowany, powtóre, aby atakować punkt g6, gdzie gotowa nastąpić prędka katastrofa. Grać zaś 22... Gg7 czarne nie mogą z powodu 23. G×G, K×G 24. ab, ab 25. W×W, D×W 26. D×c7+ i t. d.

G f6—h4?
23. D g3—f4! D d8—f6

23... ba było złem z powodu 24. G×a4 i białe zdobywają figurę. 23... Gf7 z tegoż samego powodu było niemożliwe. Trzeba było jednak coś poradzić na groźbę białych a4×b5. Czarne zagrały więc 23... Df6 myśląc, że po 24. D×D, G×D 25. ab, ab 26. W×W, W×W wyjdą z afery cało, białe bowiem nie mogą bić gońca z powodu mata na a1. Dzieje się jednak inaczej.

24. g2—g3! D f6×f4
25. G h6×f4 G h4—f6
26. a4×b5 G e6—d7

Teraz już nie można zagrać 26... ab, gdyż białe zrobiły sobie lufcik i zdobyłyby figurę. Reszta partyi jest już całkiem zrozumiała, czarne mogły się były w tej pozycyi śmiało poddać.

27. W e1×e8+ G d7×e8
28. W a1×a6 W a8×a6
29. b5×a6 c7—c5
30. c3—c4 G e8—c6
31. c4×d5 G c6×d5
32. a6—a7 c5—c4
33. b2—b3 c4—c3
34. G f4—e3 G d5—f3
35. G c2—d1 i czarne po kilkunastu jeszcze posunięciach poddały partyę.

Objaśniał J. Dominik.

GAMBITOWY TURNIEJ W BADENIE.

Jak wiele innych zakładów kuracyjnych, postanowił i zarząd zakładu w Badenie pod Wiedniem urządzić turniej szachowy. Kierownictwo oddano mistrzowi wiedeńskiemu i redaktorowi »Wiener Schachzeitung« Jerzemu Marcowi. Ten swoim zwyczajem rozwisał turniej gambitowy, różniący się jednak od dwóch już poprzednio urządzonych gambitowych turniejów w Wiedniu 1903 i w Abbacyi 1911 tem, że w tamtych turniejach przepisane było rozpoczęcie 1. e2—e4, e7—e5 2. f2—f4, e5×f4 podczas gdy tym razem dopuszczono i inne gambity: szkocki, środkowy i Evansa, a dozwolono zaofiarowania gambitowego nieprzyjąć. Myśl kierująca p. Marco jest ta, żeby uniknąć gier pojawiających się często na turniejach, w których przez szybką wymianę figur dochodzi się po niewielu posunięciach do czysto remizowej pozycyi końcówkowej. Przebieg turnieju wykazał, że sposób zapobieżenia był zupełnie trafny. Wiele bardzo gier miało niezmiernie żywy przebieg, a ogólny obraz wykazuje ogromną sumę wspaniałych zwrotów i kombinacyi. Trzeba też uważać ten turniej z tego powodu za niezwykle udany.

Wynik ostateczny przedstawia następujące zestawienia:

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	I.	II.	Razem
1	Breyer	—	11	01	00	11	10	½0	½1	0½	11	5	5½	10½
2	Fahrni	00	—	½½	½1	10	½1	½1	½0	½½	00	4	4	8
3	Hromadka	10	½½	—	½0	½½	½1	½½	01	½0	0½	4	4	8
4	Johner	11	½0	½1	—	1½	10	½1	00	½½	½0	5½	4	9½
5	Nyholm	00	01	½½	0½	—	1½	00	½0	00	00	2	2½	4½
6	Opocensky	01	½0	½0	0½	0½	—	00	00	½½	½0	2	2½	4½
7	Réti	½1	½0	½½	½0	11	11	—	½0	½½	½0	5½	4	9½
8	Spielmann	½0	½1	10	11	½1	11	½1	—	½½	1½	6½	6	12½
9	Schlechter	1½	½½	½1	½½	11	½½	½½	½½	—	½½	5½	5½	11
10	Dr Tartakower	00	11	1½	½1	11	½1	½1	0½	½½	—	5	6½	11½

Podajemy poniżej jedną interesującą grę z tego turnieju.

286. Gambit szkocki

grany 20. kwietnia 1914 r., na gambitowym turnieju w Baden.

Spielmann. Breyer.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	d2—d4	e5×d4
4.	G f1—c4	S g8—f6

Gambit szkocki przeszedł w grę dwu skoczków w obronie

5. o—o

W razie 5. e5 to d5! 6. Gb5, Se4 7. S×d4, Gd7 8. S×S, bc 9. Gd3, f5 z dobrą grą dla czarnych.

S f6×e4

Mniej korzystnem byłoby dla czarnych przejść teraz w partyę włoską przez 5... Gc5 lub też w obronę Philidora przez 5... d6.

6. W f1—e1 d7—d5

Źle byłoby 6... Ge7 z powodu 7. W×e4, d5 8. W×G+, S×W 9. Gb3, c5 10. c3, dc 11. S×c3, d4 12. Se4, Dc7 13 Ga4+, Kf8 14. Gg5, Gg4! 15. Wc1, b6 16. D×d4.

7.	G c4×d5	D d8×d5
8.	S b1—c3	D d5—c4

W tem miejscu grają rozmaicie, a więc najczęściej 8... Dh5 9. S×S, Ge7 10. Gg5! Gg4! 11. G×G, G×f3 lub też 8... Dd8 9. W×S+, Ge7 10. S×d4, f5! 11. Wf4, o—o 12. S×S, D×D+ 13. S×D, bc 14. Wc4 i t. d. Rzadziej natomiast grają 8... Df5 lub też 8... Dc4. Posunięcie zrobione w partyi ma na celu utrzymanie zdobytego piona.

9. W e1×e4+

Lepiej było prawdopodobnie 9. S×S, Ge6 10. Gg5, Ge7 11. G×G, K×G 12. b3, Dd5 13. c4, Dd8 14. Sc5, b6? 15. S×G, fe 16. Sg5, e5 17. Df3 i wygr. Po posunięciu w tekście białe starając się odbić piona, popadają w ciężkie kłopoty.

G c8—e6

10. G c1—g5



Jeśliby białe zamiast ostatniego posunięcia zabiły piona d4, to po o—o—o naraziłyby się na grube nieprzyjemności, połączone ze stratą, jeśli nie figury to przynajmniej piona wraz z gorszą pozycyą.

D c4—c5!

Znów białe nie mogą bić piona, bo goniec stracony.

11.	S c3—e2	h7—h6
12.	G g5—f4	o—o—o
13.	S f3—e5	

Po 13. Se2×d4 straciłyby białe damę za wieżę i gońca 13... Gf5 14. S×f5!, W×D+ 15. W×W, b6! i t. d.

		G e6—d5
14.	S e5×c6	D c5×c6
15.	W e4×d4	G f8—c5
16.	W d4—d3	G d5×g2
17.	S e2—c3	



Białe musiały zapobiedz groźbie Gg2—h1, oprócz tego same teraz grożą zdobyciem figury przez 18. Dg4+.

f7—f5

18. D d1—h5

Niezdrowy wypad, ale cóż było robić, gdyby n. p. 18. Wd3×d8+, to W×W 19. Dh5, g5 20. Ge3, Gh1 21. Dh3, G×G 22, fe, g4 23. Df1, Df3 24. D×D,

G×D 25. Sb5, Wd2 26. Sd4, Wg2+ 27. Kf1, W×h2 i t. d.

W d8×d3

19. c2×d3 g7—g6 !

20. D h5—h4

Jeśli 20. Dd1 to Gh3 i wygrywa

g6—g5

21. D h4—g3



G g2—f3

22. G f4—e5 W h8—d8

23. d3—d4 G e5×d4

24. G e5×d4 W d8×d4

25. S c3—b5



D c6×b5

26. D g3×f3 W d4—g4+

27. K g1—h1 W g4—f4

28. D f3—g2 D b5×b2

29. W a1—e1 W f4×f2

Białe się poddały.

TURNIEJ ZWYCIĘZCÓW W PETERSBURGU.

Z szesnastu zaproszonych do tego turnieju mistrzów stawiło się do walki jedynastu. Schlechter, mając równocześnie turniej, choć mniejszy pod bokiem, wolał grać w Badenie niż jechać do Petersburga. Duras odmówił wskutek choroby, Winawer jest już za podeszły, by znieść mógł trudy tak ciężkiej walki, Maroczy odmówił udziału, a wreszcie Teichmann rozchorował się przed samem rozpoczęciem turnieju.

Ponieważ udział bierze mniej niż 12 mistrzów, będzie więc grane w dwóch kołach. W drugiem jednak — stosownie do warunków ułożonych, weźmie udział jedynie tylko pięciu, którzy jako pierwsi pięciu wyjdą z pierwszego koła. Ilość zdobytych punktów w drugiem kole ma być dodaną do rezultatu pierwszego koła i ta suma dopiero będzie stanowiła ostateczny wynik.

Niema wątpliwości, że ten turniej należy do najbardziej interesujących, jakie wogóle miały miejsce kiedykolwiek. Prócz wyżej wymienionych, biorą w nim udział wszyscy mistrze, którzy w ostatnich paru dziesiątkach lat zdobywali pierwsze nagrody na międzynarodowych turniejach. Główne zainteresowanie budzi rywalizacya takich potentatów, jak Dr Lasker, Rubinstein, Capablanca. Zainteresowanie to rozszerzyło się po kilku dniach następnych i na młodocianego Alechina, który zwycięztwem nad Rubinsteinem wysunął się na czoło drużyny grających. Obecny znany już wynik pierwszych siedmiu dni gry jest

następujący: Alechin i Capablanca po $4^1/_2$, Dr Lasker 4, Dr Tarrasch $3^1/_2$ i jedna niedokończona z Rubinsteinem, Dr Bernstein i Marshall 3 i po 1 niedokończonej, pierwszy z Rubinsteinem, drugi z Janowskim, Janowski $2^1/_2$ i dwie niedokończone, Niemcowicz $2^1/_2$ i jedna niedokończona, Blackburn 2, Rubinstein 1 i dwie niedokończone, Gunsberg $^1/_2$.

Najwięcej szans zdaje się mieć obecnie Capablanca. Ma jeszcze 4 partye do grania, miedzy innemi ze staruszkiem Gunsbergiem i Blackburnem. Alechin, który ma grać jeszcze tylko 3 partye, ma oczywiście mniejsze szanse. Dr Lasker ma o $^1/_2$ punktu mniej, do grania jeszcze 4 partye. Wreszcie Dr Tarrasch jeśliby wygrał swą nieskończoną partyę z Rubinsteinem miałby równe mniej więcej szanse z tamtymi.

Że po pierwszem kole zwycięzcą będzie jeden z tych czterech, niepodlega zdaje się wątpieniu. Wszyscy też czterech do drugiego koła wejść powinni. Na piątego zdają się mieć szanse Marshall, Dr Bernstein, no i może Rubinstein, jeśli odnajdzie w sobie na resztę turnieju tę potęgę, jaką zadziwiał świat szachowy tyle już razy. Poniżej parę partyi z tego turnieju. Z ostatniej poczty. Stan po skończonem pierwszem kole: Capablanca 8, Lasker i Tarrasch po $6^1/_2$, Alechin i Marshall po 6 i ci pięciu grać mają między sobą w drugiem kole. — Odpadli zaś: Bernstein 5, Rubinstein 5, Niemcowicz 4, Blackburne i Janowski po $3^1/_2$, Gunsberg 1.

287. Caro - Kann.

grana na turnieju w Petersburgu 1914.. w drugiem kole.

	Dr. Lasker.	Niemcowicz.
1.	e2—e4	c7—c6
2.	d2—d4	d7—d5
3.	S b1—c3	d5×e4
4.	S c3×e4	S g8—f6
5.	S e4×f6+	g7×f6
6.	G f1—e2	G c8—f5
7.	G e2—f3	D d8—a5+
8.	c2—c3	h7—h5
9.	G f3×h5	S b8—d7
10.	G h5—g4	G f5×g4
11.	D d1×g4	o—o—o
12.	S g1—e2	e7—e6
13.	G c1—f4	D a5—b5
14.	o—o—o	S d7—b6
15.	S e2—g3 ? [1]	D b5—d5
16.	K c1—b1	D d5×g2
17.	W d1—g1	D g2×f2
18.	S g3—e4	D f2—h4
19.	D g4—f3	S b6—c4 [2]
20.	K b1—a1	f6—f5 [3]
21.	S e4—g5	G f8—d6
22.	G f4—c1	W d8—d7
23.	W g1—g2	G d6—c7
24.	W h1—g1	S c4—d6 !
25.	D f3—e2	S d6—e4
26.	S g5—f3	D h4—h3
27.	a2—a3	a7—a6
28.	G c1—e3	W h8—d8
29.	K a1—a2	W h8—h8 [4]
30.	K a2—a1	W d8—d8
31.	K a1—a2 [5]	W d8—e8
32.	W g2—g8	W e8×g8
33.	W g1×g8+	W d7—d8
34.	W g8—g7	W d8—d7
35.	W g7—g8+	W d7—d8
36.	W g8—g7	W d8—f8
37.	c3—c4 [6]	S e4—f6
38.	G e3—g5	S f6—h5? [7]
39.	W g7×f7 !	W f8×f7
40.	D e2×e6+	W f7—d7 [8]
41.	S f3—e5	G c7×e5
42.	D e6—e8+	K c8—c7
43.	D e8×e5+	i remis przez wieczny szach.

[1]) Błąd, przez który białe tracą dwa piony.

[2]) Czarne stoją doskonale, mając do tego piona więcej.

[3]) Niekorzystne posunięcie, gdyż pędzi skoczka do ataku.

[4]) Czarne nie wiedzą na razie, jak mają partyę wygrywać.

[5]) Białe muszą naturalnie cierpliwie wyczekiwać.

[6]) Białe poprawiają nieco swą pozycyę.

[7]) Błąd, który daje białym sposobność do pięknej kombinacyi remisowej.

[8]) Lub też 40... Kb8 41. De8+, Ka7 42. D×W, D×S 43. D×G.

288. Czterech skoczków

grana w pierwszem kole na turnieju w Petersburgu 1914 r.

	Niemcowicz.	Capablanca.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	S b1—c3	S g8—f6
4.	G f1—b5	d7—d6
5.	d2—d4	G c8—d7
6.	G b5×c6	G d7×c6
7.	D d1—d3	e5×d4
8.	S f3×d4	g7—g6 ?
9.	S d4×c6	b7×c6
10.	D d3—a6	D d8—d7
11.	D a6—b7	W a8—c8
12.	D b7×a7	G f8—g7 [1])
13.	o—o	o—o
14.	D a7—a6	W f8—e8
15.	D a6—d3	D d7—e6
16.	f2—f3	S f6—d7
17.	G c1—d2 ? [2])	S d7—e5
18.	D d3—e2	S e5—c4
19.	W a1—b1	W c8—a8
20.	a2—a4 ? [3])	S c4×d2
21.	D e2×d2	D e6—c4
22.	W f1—d1	W e8—b8 [4])
23.	D d2—e3 [5])	W b8—b4 [6])
24.	D e3—g5	G g7—d4+
25.	K g1—h1	W a8—b8
26.	W d1×d4 [7])	D c4×d4
27.	W b1—d1	D d4—c4
28.	h2—h4 ?	W b4×b2
29.	D g5—d2	D c4—c5
30.	W d1—e1	D c5—h5
31.	W e1—a1	D h5×h4+
32.	K h1—g1	D h4—h5
33.	a4—a5	W b8—a8
34.	a5—a6	D h5—c5+
35.	K g1—h1	D c5—c4
36.	a6—a7	D c4—c5
37.	e4—e5	D c5×e5
38.	W a1—a4	D e5—h5+
39.	K h1—g1	D h5—c5+
40.	K g1—h2	d6—d5 [8])
41.	W a4—h4	W a8×a7

Białe się poddały.

[1]) Ósme posunięcie czarnych okazało się złem; straciły one piona i powinny teraz partyę przegrać. Lecz teraz właśnie poczyna Niemcowicz grać słabo.

[2]) Goniec powinien był pójść na f4.

[3]) Przez 20 — b2—b3 dało się jeszcze wszystko obronić.

[4]) Czarne mają zupełnie przeważającą grę.

[5]) Groziło W×b2, jednak dama powinna była pójść na d3.

[6]) Grozi teraz Gd4.

[7]) Zaofiarowanie jakości, aby oswobodzić nieco swoją grę, teraz jednak jest wygrana białych już li tylko kwestyą czasu.

[8]) Aby unicestwić Se4.

Z »Berliner Lokalanzeiger«.

289. Pionkiem damy

grana na turnieju wielkich mistrzów w Petersburgu 1914 r.

	Niemcowicz.	Dr Tarrasch.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	S g1—f3	c7—c5
3.	c2—c4	e7—e6
4.	e2—e3	S g8—f6
5.	G f1—d3	S b8—c6
6.	o—o	G f8—d6
7.	b2—b3	o—o

8. G c1—b2 b7—b6
9. S b1—d2 G c8—b7
10. W a1—c1 D d8—e7
11. c4×d5 e6×d5
12. S f3—h4? g7—g6
13. S h4—f3 W a8—d8
14. d4×c5 b6×c5
15. G d3—b5 S f6—e4
16. G b5×c6 G b7×c6
17. D d1—c2 S e4×d2
18. S f3×d2 d5—d4
19. e3×d4



G d6×h2+!
20. K g1×h2 D e7—h4+
21. K h2—g1 G c6×g2!!
22. f2—f3 W f8—e8
23. S d2—e4 D h4—h1+
24. K g1—f2 G g2×f1
25. d4—d5 f7—f5
26. D c2—c3 D h1—g2+
27. K f1—e3 W e8×e4+
28. f3×e4 f5—f4+
29. K e3×f4 W d8—f8+
30. K f4—e5 D g2—h2+
31. K e5—e6 W f7—e8+

Białe się poddały.

W tej grze udowodnił Dr Tarrasch przeciwnikowi, że nie zasłużył na to, by tak nad nim urągać, jak to zwykł Niemcewicz czynić w różnych artykułach i pismach. Gra ta jest zarazem wskazówką, jak niebezpiecznie jest roszadę ogołocić z figur broniących ją. Nawet takim mistrzom, jak Niemcowicz nie wolno sobie tego pozwolić.

290. Hiszpańska

grana w Moskwie w marcu 1914 r.

O. Bernstein. E. Lasker.

1. e2—e4 e7—e5
2. S g1—f3 S b8—c6
3. G f1—b5 S g8—f6
4. o—o d7—d6
5. d2—d4 G c8—d7
6. S b1—c3 G f8—e7
7. W f1—e1 e5×d4
8. S f3×d4 o—o
9. G b5×c6 b7×c6
10. G c1—g5

Na 10. b2—b3 czarne odpowiadają 10... d5 11. e5?, Gb4!

h7—h6
11. G g5—h4 S f6—h7
12. G h4×e7 D d8×e7
13. D d1—d3 W f8—e8

Do trzynastego posunięcia białych partya była identyczną z partya Capablanca-Bernstein, (**291**) San Sebastian, 1911. Zamiast ostatniego posunięcia pociągnął wtedy Bernstein 13... Wb8 14. b3, Sg5, 15. Wad1, De5 16. De3, Se6 17. Sce2, Da5 18. Sdf5, Sc5 19. Sed4, Kh7 20. g4, Wbe8 21. f3, Se6 22. Sde2, D×a2 23. Seg3, D×c2 24. Wdc1, Db2 25. Sh5, Wfh8 26. We2, De5 27. f4, Db5 28. Sf×g7, Sc5 29. S×W. G×S 30. Dc3, f6 31. S×f6+, Kg6 32 Sh5, Whg8 33. f5+, Kg5 34. De3+, Kh4 35. Dg3+ poddały się.

14. W e1—e3 S h7—f8
15. D d3—c4

Początek kombinacyi, która przy poprawnym dalszym ciągu prowadzi tylko do wyrównania gier. Silniejszem było 15. Wae1.

c6—c5
16. S c3—d5 D e7—e5
17. S d4—b3 G d7—e6
18. D c4—e2

Słabo zagrane. Trzeba było już konsekwentnie prowadzić dalej zapoczątkowaną kombinacyę przez 18. Dc4—a4! Czarnym nie pozostawało nic innego, jak 18... D×b2 19. S×c7, c4 20. S×e8 cb 21. Wee1!, (ab?, W×S) Gd7 22 D×f3, D×D 23. ab. W×S! 24. W×a7, d5 25. f3, f5 26. e5, Wc8!

D e5×b2

Teraz partya białych przegrana. Czarne mając piona więcej wymuszają wymianę dam.

19.	c2—c4	D b2×e2
20. W	e3×e2	G c6×d5
21.	c4×d5	a7—a5
22.	a2—a4	

To posunięcie ułatwia tylko czarnym grę; lepszem było 22. Kf1 lub f2—f3.

		S f8—d7
23.	f2—f3	W e8—b8
24. W	e2—e3	W b8—b4
25. S	b3—c1	S d7—b6
26. W	e3—a3	f7—f5 !

Lasker kończy partyę energicznie.

27. S	c1—d3	f5×e4 !
28. S	d3×b4	a5×b4
29. W	a3—e3	S b6×d5
30. W	e3×e4	S d5—c3
31. W	e4—e7	b4—b3
32. W	e7—c7	b3—b2
33. W	a1—f1	W a8×a4

Poddały się.

292. Pionkiem Damy.

Grana w Moskwie 29. marca 1914 r.

Dr Em. Lasker. Dr O. Bernstein.

1.	d2—d4	d7—d5
2. S	g1—f3	c7—c6
3.	e2—e3	G c8—f5

Nieco słabszem byłoby naprzód 3... Sf6 4. c4 Gf5 5. cd, cd 6. Db3, Dc7 7. Sc3, e6 8. Gb5+ i Se5.

4. G f1—d3

Gdyby teraz 4. c4. e6! 5. cd, to możnaby odbić e — pionem.

e7—e6

Ostrożniej było 4... Gg6.

5.	o—o	S b8—d7

Na 5... Sf6 białe usadowiłyby się skoczkiem na e5 przez 6. Se5 i f4.

6. G	d3×f5	e6×f5
7.	c2—c4	d5×c4

Nasuwało się 7... Sgf6! 8. cd, cd 9. Sc3, Gd6 10. Db3, Sb6.

8. D	d1—c2	g7—g6

Nieostrożnie! Lepiej 8... Sgf6 9. D×f5, Ge7 10. Sbd2, b5 wraz z o—o.

9. S	b1—d2	S g8—f6
10.	e3—e4	f5×e4
11. S	d2×e4	G f8—e7
12. G	c1—h6	S f6—g4
13. S	e4—d6+	

Zwodnicze było 13. Gg7, Wg8 14. Ge5, S×G 15. de, Dd3.

		G e7×d6
14. D	c2—e4+	D d8—e7
15. D	e4×g4	o—o—o



Pozycya po 15. posunięciu czarnych.

16. d4—d5 ?

Przerachowanie! Poprawnym dalszym ciągiem, jak to wykazał Bernstein było 16. Wae1!, f5 17. Dh3, Df7 18. Sg5, Dg8 19. Se6, We8 20. Gg7, W×S 21. W×W, D×W 22. G×W, Dg8 23. Ge5, S×L 24. de, G×e5 i białe zdobyły jakość za dwa piony. Czarne nie mogły grać zamiast 21... D×W 21... D×g7, gdyż po 22. W×d6, De7 23. W×g6! straciłyby piona; gdyby jednak w 16. posunięciu pociągnęły białe drugą wieżą, a więc 16. Wfe1, to teraz czarne odpowiedziałyby 23... We8 i białe z powodu groźby mata na e1 pozostałyby z całą figurą mniej.

f7—f5

Złem byłoby 16... cd? 17. Wfe1, f5 18. Dd4 i t. d.

17. D	g4×c4	S d7—e5 !

Tego posunięcia Lasker nie wziął pod uwagę. Liczył tylko na 17... Sb6 18. Db3, S×d5 19. Gg5, Sf6 20. Wfe1.

18.	S f3×e5	D e7×e5
19.	f2—f4	D e5×d5
20.	D c4×d5	c6×d5
21.	W f1—d1	G d6—c7
22.	G h6—g5	W d8—d6!
23.	W d1—e1	h7—h6
24.	G g5—e7	W d6—c6
25.	g2—g3	W h8—e8
26.	G e7—a3	W e8—e4
27.	K g1—g2	W c6—c2+
28.	K g2—h3	K c8—d7

Szybciej i ładniej było 28... g5 29. fg?, Wh4+!! i mat w następnem posunięciu.

29.	W a1—c1	W c2×c1
30.	W e1×c1	G c7—d6
31.	G a3×d6	K d7×d6
32.	W c1—c2	W e4—c4

Czarne pozbawiają tem białych wolnej linii, gdyż na 33. We2 nastąpiłoby d5—d4—d3 i Wc2.

33.	W c2—d2	a7—a5
34.	K h3—g2	a5—a4
35.	K g2—f2	b7—b5
36.	K f2—e3	b5—b4
37.	K e3—d3	K d6—c5
38.	W d2—g2	a4—a3
39.	b2—b3	W c4—c3+
40.	K d3—d2	h6—h5
41.	W g2—e2	W c3—f3
42.	W e2—e8	h5—h4
43.	K d2—e2	W f3—c3

Białe się poddały.

293. Czterech skoczków.

Z niedawno rozegranego matchu, który wygrał Teichmann w stosunku 5 : 1.

	R. Teichmann.	R. Spielmann.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	S b1—c3	S g8—f6
4.	G f1—b5	a7—a6

W ostatnich czasach dosyć ulubiona obrona.

5. G b5×c6

5... Ga4 prowadzi do partyi hiszpańskiej: 5... Ge7 6. o—o, b5 7. Gb3, d6 8. a4 (w przeciwnym razie Gg4 wraz z Sd4 lub też Sc6—a5×b3 i t. d.) 8... b4 9. Se2, Sa5 (9... S×e4? 10. Gd5) 10. Ga2, c5 11. d4, Dc7 12. c3, Wb8 i t. d. Przewaga pozycyjna białych jest zaledwie dostrzegalna.

d7×c6

6. S f3×e5!

Jeśli 6. o—o to Gg4 7. h3, G×S 8. D×G, Gc5 9. Dg3, De7, a gdyby teraz 10. D×g7? to 10... o—o—o z doskonałym atakiem.

		S f6×e4!
7.	S c3×e4	D d8—d4
8.	o—o	D d4×e5
9.	d2—d4!	D e5—d5

Najlepiej jest 9... Df5! na co Steinitz polecał 10. f4! (grozi Sg3 wraz z ewent. f4—f5) mogłoby nastąpić 10... Ge7 11. Sg3, Dg4 12. D×D (lub też 12. De1! Kd8 i t. d.) 12... G×D 13. f5, h5 14. h3, h4 15. h×g, hg 16. Gf4, Wh4 i t. d. Waryat ten jest jeszcze niedokładnie zbadany. Tarrasch zaś podaje następujące godne uwagi zwroty: 9... Df5 10. We1, Ge6 11. g4?, Dg6 12. Gg5, Ge7 13. G×G, G×g4 14. Dd3, (14. Dd2, K×G) Ge2+ 15. Dg3, D×S z korzyścią raczej dla czarnych. Dlatego też lepiej jest zamiast 11. g4? grać 11. Gg5!, h6 12. Gh4.

10.	W f1—e1!	G c8—e6
11.	S e4—g5!	o—o—o
12.	S g5×e6	f7×e6
13.	D d1—g4!	

Przez Ałapina wynalezione posunięcie wykazujące słabość 9... Dd5. Na 13. De2 poleca Tarrasch następującą obronę: 13... Ge7! 14. D×e6+, D×D 15. W×D, Gf6 16. c3, c5 i t. d.

D d5×d4

Złem byłoby 13... Ge7 14. W×e6!, h5 15. De2, Gf6 16. c3.

14. D g4×e6+ K c8—b8?

Stosunkowo najlepszem było tutaj 14... Dd7 15. D×D+, W×D 16. We8+, Wd8 17. W×W+, K×W 18. Gg5+

i białe stoją lepiej z powodu piona więcej na skrzydle królewskiem.

15. G c1—g5 G f8—c5

15... Wc8? 16. D×W+!

16. G g5×d8 D d4×f2+
17. K g1—h1 W h8×d8
18. W e1—e2 D f2—h4
19. W a1—f1 G c5—d6
20. g2—g3 D h4—d4
21. c2—c3 D d4—b6
22. K h1—g2 c6—c5
23. W f1—f7 h7—h5
24. W f7×g7 poddały się.

294. Hiszpańska

grana w r. 1912. w Kopenhadze.

Pritzel. Mortensen.

1. e2—e4 e7—e5
2. S g1—f3 S b8—c6
3. G f1—b5 a7—a6
4. S b5—a4 S g8—f6
5. o—o S f6×e4
6. W f1—e1 S e4—c5

Waryant ten ostatniemi czasy często grywany — ale z 6. posunięciem Białych d2—d4, co jest znacznie silniejszem. Ruch — 6. Wf1—e1 ma gorszą reputacyę z powodu odpowiedzi Czarnych Se4—c5, czem wymuszają wymianę białego królewskiego gońca.

7. G a4×c6 d7×c6

Czarny skoczek jednak stoi na c5 źle, dając białym cel ataku.

8. S f3×e5 G c8—e6?

Błąd, który często się powtarza. Należało grać Gf8—e7! Gra ta oraz następna illustrują właśnie w sposób ciekawy jak Białe mogą te dwie słabizny na swą obrócić korzyść.

9. D d1—h5 g7—g6

Lepiej było Df6, ale i wtedy po d2—d4 osiągają Białe silny atak.

10. S e5×g6 f7×g6
11. D h5—e5 W h8—g8
12. d2—d4 G f8—d6
13. D e5—e3 W g8—g7
14. d4×c5 G d6—f8
15. D e3×e6+ W g7—e7
16. G c1—g5!. W e7×e6
17. W e1×e6 K e8—d7
18. G g5×d8 K d7×e6
19. G d8×c7 G f8×c5
20. S b1—d2 Czarne się poddały.

29. Hiszpańska

grana na turnieju korespondencyjnym »Tygodnika Illustrowanego«.

J Kulczycki Dr. Arnold
Zakopane. Sosnowiec.

Pierwsze 8 ruchów, jak w grze poprzedniej.

9. D d1—f3

Równie silnie jak Dh5. Grozi przedewszystkiem S×c6.

G f8—e7

10. b2—b3 G e6—d5

Błąd! Dama biała i tak dąży na e3.

11. D f3—e3 G d5—e6

Wraca z niefortunnej wycieczki.

12. S c1—a3!

Zdobywa w każdym razie oficera. Grozi 13. S×f7. K×f7 14. G×c5, G×c5 15. De6+ 16. Df5+ i 17. D×c5. Jeśli 12... Sd7. to wygrywa 13. S×f7. Jeśli zaś 12... Dd6, to 13. d2—d4

f7—f6

13. S e5—f3 o—o!
14. G a3×c5 G e7×c5
15. D e3×e6+ K g8—h8
16. S b1—c3 f6—f5
17. S f3—e5 D d8×d2
18. S c3—e2 W a8—d8
19. S e5—f7+ W f8×f7
20. D e6×f7

I Białe wygrały.

Obie gry ostatnie z uwagami J. Kulczyckiego.

296. Pieszkiem Damy.

II. krakowski turniej korespondencyjny.

F. Batik. A. Paszkiewicz.

1.	d2—d4	d7—d5
2.	G c1—f4	

(**297**). Anderle-Paszkiewicz, II. krakowski turniej korespondencyjny: 2. c4, e5 3. de, d4 4. Sf3, Sc6 5. a3, Gg4 6. Sbd2, Dd7 7. Da4, f6 8. h3, Gh5 9. e6!, Dd6 10. b4, Sge7 11. c5, Dd5 12. Gb2, d3 13. e4, D×e6 14. G×d3, Dd7 15. Dc2, Sg6 16. Sb3, Sf4 17. o—o—o, G×f3 18. gf, S×d3 19. W×d3, De6 20. Sd4, S×d4, 21. W×d4, Ge7 22. f4, o—o 23. f5, Dc6 24. Wg1, a5 25. Db3+, Kh8 26. De6, Gd6 27. W×d6, cd 28. De7 i czarne poddały się.

		e7—e6
3.	e2—e3	S g8—f6
4.	S b1—d2	

(**298**). Żuk-Batik, II. krakowski turniej korespondencyjny: 4. c4, c5 5. Sc3, Sc6 6. Sf3, cd 7. S×d4, a6 8. cd, ed 9. Gd3, Gd6 10. Gg5, Ge6 11. Sf5, G×f5 12. G×f5, h6 13. G×f6, D×f6 14. D×d5, Gb4 15. Dd7+, Kf8 16. Dd3, Wd8 17. Dc2, G×c3 18. bc, g6 19. Ge4!, Sb4 20. Db3, Sd3+ 21. G×d3, W×d3 22. Wc1, Kg7 23. D×b7? (szkoda!, białe miały lepszą partyę i lekkomyślnie ją przegrywają), W×c3 24. o—o, W×c1 25. W×c1, Wd8 26. Db4, Wd5 27. g3?, Df3 28. Db2+, Kh7 29. We1, h5 30. De2, Df6 31. e4, Wb5 32. Wd1, h4 33. Kg2, De6 34. f4, Wa5 35. Wd2, Wa4 36. e5, h3+ 37. Kf2, Dc6 38. Kg1, Wc4 39. Wb2, Dc5+ i białe się poddały.

		a7—a6

(**299**). Steuerwald-Dr Bannet, turniej korespondencyjny Über Land u. Meer: 4... c5 5. c3, Sc6 6. Sf3, Gd6 7. Gd3?, G×f4 8. ef, cd 9. S×d4, S×d4 10. cd, Dd6 11. g3, Db4 12. Db3, D×d4 13. Gb5+, Gd7 14. Ge2?, o—o 15. Sf3, De4 16. a3, Wfc8 17. Dd1, Wc2 18. b3, Gb5 i wygr.

5.	S g1—f3	S b8—d7

(**300**). Batik-Dr Bannet, II. krakowski turniej korespondencyjny: 5... c5 6. c3, Sc6 7. Ge2, Ge7 8. h3, c4 9. o—o, o—o 10. Se5, S×e5 11. de, Se8 12. e4, b5 13. ed, ed 14. Sf3, Gb7 15. Sd4, Sc7 16. Dd2, Se6 17. Wad1, Gc5 18. Gg4, De7 19. Sf5, Dd8 20. Sd6, G×d6 21. ed, Sc5 22. Gf3, Sd3 23. Ge2, Sc5 i nieroz. przez trzykrotne powtórzenie tych samych sunięc.

6.	G f1—d3	c7—c5
7.	c2—c3	c5—c4
8.	G d3—c2	b7—b5
9.	e3—e4	d5×e4
10.	S d2×e4	G c8—b7
11.	D d1—e2	D d8—b6
12.	S f3—e5	G f8—e7
13.	o—o	S f6—d5
14.	G f4—g3	S d7—f8
15.	f2—f4	f7—f6
16.	S e5—f3	f6—f5
17.	S e4—d2	S f8—g6
18.	W a1—e1 !	K e8—f7
19.	S f3—g5+	G e7×g5
20.	f4×g5	W h8—d8 !
21.	S d2—e4	S g6—f8
22.	S e4—c5	G b7—c8
23.	h2—h4	K f7—g8
24.	h4—h5	W a8—a7
25.	D e2—f3	g7—g6
26.	h5—h6	W a7—e7
27.	b2—b3	c4×b3
28.	G c2×b3	G c8—b7
29.	S c5×b7	D b6×b7
30.	G g3—e5 !	W e7—d7
31.	G e5—g7	W e8—d8
32.	W e1—e5	D b7—c6
33.	W f1—e1	K g8—f7
34.	g2—g4	D c6×c3
35.	D f3×c3	S d5×c3
36.	g4×f5	W d7—d6
37.	f5×e6+	

i czarne przekroczyły czas namysłu. Jeśliby 37... S×e6 to 38. Wf1+, Ke7 39. d5 lub 38... Kg8 39. We6!

301. Caro-Kann.

Schlechter. Réti.

1.	e2—e4	c7—c6

2.	d2—d4	d7—d5
3.	S b1—c3	d5×e4
4.	S c3×e4	S g8—f6
5.	S e4—g3	e7—e5
6.	S g1—f3	e5×d4
7.	S f3×d4	G f8—c5
8.	D d1—e2+	K e8—f8
9.	S d4—b3	G c5—b6
10.	G c1—d2	D d8—d6
11.	o—o—o	S b8—a6
12.	S g3—e4	D d6—e5
13.	S e4×f6	D e5×f6
14.	D e2—e4	G c8—f5
15.	D e4—a4	S a6—c7
16.	G d2—a5	D f6—g5+
17.	K c1—b1	D g5—g4
18.	D a4×g4	G f5×g4
19.	f2—f3	G g4—e6
20.	G a5—b4+	K f8—e8
21.	S b3—c5	G b6×c5
22.	G b4×c5	b7—b6
23.	G c5—f2	W a8—d8
24.	G f1—d3	f7—f6
25.	W h1—e1	K e8—f7
26.	a2—a3	W h8—e8
27.	K b1—c1	g7—g6
28.	h2—h4	S c7—d5
29.	G d3—f1	S d5—c7
30.	W d1×d8	W e8×d8
31.	W e1—d1	W d8×d1+
32.	K c1×d1	S c7—e8
33.	G f2—g3	K f7—e7
34.	G g3—b8	a7—a5
35.	G b8—a7	b6—b5
36.	b2—b3	S e8—d6
37.	K d1—d2	a5—a4
38.	b3×a4	b5×a4
39.	G a7—c5	g6—g5
40.	h4×g5	f6×g5
41.	g2—g4	G e6—f7
42.	K d2—e3	h7—h5
43.	g4×h5	G f7×h5
44.	G f1—h3	G h5—f7
45.	f3—f4	g5×f4
46.	K e3×f4	G f7—e6
47.	G c5×d6+	K e7×d6
48.	G h3×e6	K d6×e6
49.	K f4—e4	K e6—d6
50.	K e4—d4	c6—c5
51.	K d4—e4!!	

Czarne się poddały.

NASZE TURNIEJE KORESPONDENCYJNE.

Drugi turniej zakończony już w zimie. Wynik: 1. Ludwik Homme $5^1/_2$, Kor. 40; 2. Bruno Perlmutter 5, Kor. 20; 3. T. Berner $4^1/_2$, Kor. 10. Nagroda za najładniejszą grę przypadła p. Bernerowi za wygraną z p. Plecińskim (gra I. 220).

Trzeci turniej raźno postępuje naprzód. Dziesięć gier już ukończone, z czego sześć nierozegrane. Udział biorą pp.: T. Berner, B. Janiszewski, J. Klemensiewicz, B. Perlmutter, W. Sassower i Al. Żuk Skarszewski. Najwięcej ukończył gier p. Wiktor Sassower, bo już sześć, osiągając $3^1/_2$ punktów bez żadnej przegranej.

Czwarty turniej rozpoczęty. Grają w nim pp.: S. Borysowicz, J. Dominik, Dr B. Gilewicz, St. Górawski, B. Goldstein, Inż. J. Żukowski i ponieważ nie było amatora więcej, przystąpił na siódmego redaktor.

DZIAŁ ZADAŃ.

ROZWIĄZANIA ZADAŃ ZESZYTU 6-go

według elaboratu laureata Konkursu rozwiązań p. Górawskiego. z jego krytycznemi uwagami.

256. 1. Gd4; 2. Ge3; 3. Kb3; 4. Kb2; 5. Kb1; 6. Sb2‡.
»Trudne zadanie! Idea: wymuszenie zastawienia e1. Z tropu zbija narażanie króla na szach. Wrażenie potęguje ładny pochód królewski«

257. 1. Ge6; 2. Sc5; 3. Se4; 4. Sb5‡.
»Idea: wymuszenie zastawienia e4 i otwarcia linii gońcowi. Wrażenie psuje bierność czterech pionów, choć są potrzebne. a7 zapobiega ubocznemu 1. Gg2. 2. Sb6. 3. Sb5‡, zaś g6: 1. Gf5. 2. Gd3, 3. Sb5‡

258. 1. Gd1, d3; 2. Sd5; 3. Ge2; 4. f3‡. A. 1... Kf4; 2. Sd5+; 3. Ge2; 4. f3‡.
»Pokrewne poprzedniemu, prawie plagiat. W waryańcie A mat nieczysty, bo d3 dwa razy zajęte.

259. 1. Dh1+; 2. Sd6+; 3. Wa4+; 4. Kc2+; 5. Wh4+; 6. Gd1!!
»Wspaniała kreacya! Napięcie dramatyczne potęguje się w miarę rozwijania się akcyi. Ostatnie sunięcie, to wprost piorun z jasnego nieba! Autor pokazał w tem zadaniu lwi pazur. Z Hamletem chce się wołać: »to łapka na myszy!« (Dramat w sześciu aktach!) 1. sunięcie ma na celu uprzątnięcie c2 dla b. króla, na wypadek 3. Wa4+ 4. Kc2+. Przypomina to pojedynek Kmicica z Woładyjowskim: 3... Sc4+ — »zginiesz!« syknął Kmicic; 4. Kc2+ — »zginiesz!« — jak echo rzekł Wołodyowski. Sunięcia: 2. Sd6+ 3. Wa4 i 5. Wh4 paraliżują. 4. Kc2 wpędza damę w matnię. Ostatni ruch jest pointą zadania i zamyka damę, której każde sunięcie matuje«.

260. »Nawet poprawka przez umieszczenie czarnego pieszka na b6 nie ratuje tego zadania od ubocznych rozwiązań 1. Sb7. f7, e8, e8 lub Gh6«.

261. 1. Gg4; 2. Kf3; 3. Kg2; 4. hg‡.
»Ładna miniatura. Wymusza unieruchomienie g5«.

262. 1. Sh5, Kf5; 2. Sg7, Kg5; 3. f4‡. A. 1... K×h5; 2. Kf4, Kh4; 3. Wh6‡.
»Idea Campbella: uwolnienie matującego pieszka«.

263. 1. d5, S∾; 2. d6+, cd; 3. Sd5+ i t. d. Po 2... K×d6, 3. Gf8+.
»Idea: zastawienie. Wrażenie psuje dual w trzecim ruchu gry głównej«.

264. 1. Df6, g4; 2. Dh4+, K×D; 3. Sf5‡. Waryanty łatwe.
»Idea: Pod groźbą Kh4 2. D×g5‡ zmusić do zastawienia g4, lub g1«.

265. 1. Wf4, fe; 2. Sc7 i t. d. Po 1... S×e4, 2. Se7. Po 1... Sd3, 2. Sa5+.
»Idea: Konik zostawia e4 bez obrony. Pieszek b7 zapobiega 1. Sb6+, 2. Kb7!.

266. 1. Dd7, K×c4; 2. De6+. Po 1... Gc8, 2. S×c7+. Zresztą grozi 2. Df7+!«.
»Zadanie kalejdoskopowe jest istną szkołą gry w szachy«.

267. 1. Df2!, D×D; 2. Ge4 i t. d. Po 1... S×f2, 2. d4. Po 1... Sf4, 2. Ge7+.

KONKURS ROZWIĄZAŃ Z ZESZYTU 6-go.

Ogółem nadesłano 33 elaboratów pomiędzy którymi było zaledwie 13 trafnych. Po sumiennem i drobiazgowem badaniu prac zawierających znaczne różnice merytoryczne. przyznaliśmy nagrodę pieniężną w kwocie 25 koron za najlepszy elaborat panu Stefanowi Górawskiemu z Kosowa. Garnitur do robienia diagramów fabryki lwowskiej zdobył pan Piotr Zientek z Ustronia. Nagropy książkowe osiągnęli panowie: Dr D. Andermann, Wiedeń, Wł. Łasiński, Lwów. Stanisław Morgulec, Bitków, Piotr Korzeniowski, Kalwarya. Zaszczytne wzmianki otrzymali panowie: Robert Braune, Gottschee, Bracia Gluzińscy, Lwów, Jerzy Kleindienst, Łuck, S. Borysowicz, Grodziec, Jan Ryslik, Częstochowa, Wiktor Sassower, Mikołajów, Izydor Falk, Stanisławów.

W sprawie dwuchodówek Gamage'a Nr. 205 i 207.

Rozwiązanie tych zadań podaliśmy mylnie na dobrą wiarę jednego z licznie nadesłanych elaboratów P. Hipolit Berger ze Stanisławowa zwraca uwagę, że prawdziwem rozwiązaniem zad. 205 jest 1. Db1, zaś zad. 207. 1. Wh4.

12. TRÓJCHODÓWEK
Z DZIEŁA: „SAM LOYD AND HIS CHESS PROBLEMS“.

316.



317.



318.



319.



320.



321.



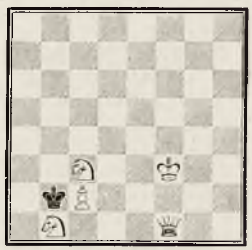
322.



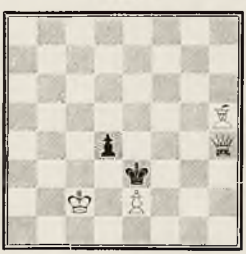
323.



324.



325.



326.



327.



Drukarnia „Czasu“ w Krakowie. 1914 r. — Nakładem A. Żuk Skarszewskiego w Krakowie.